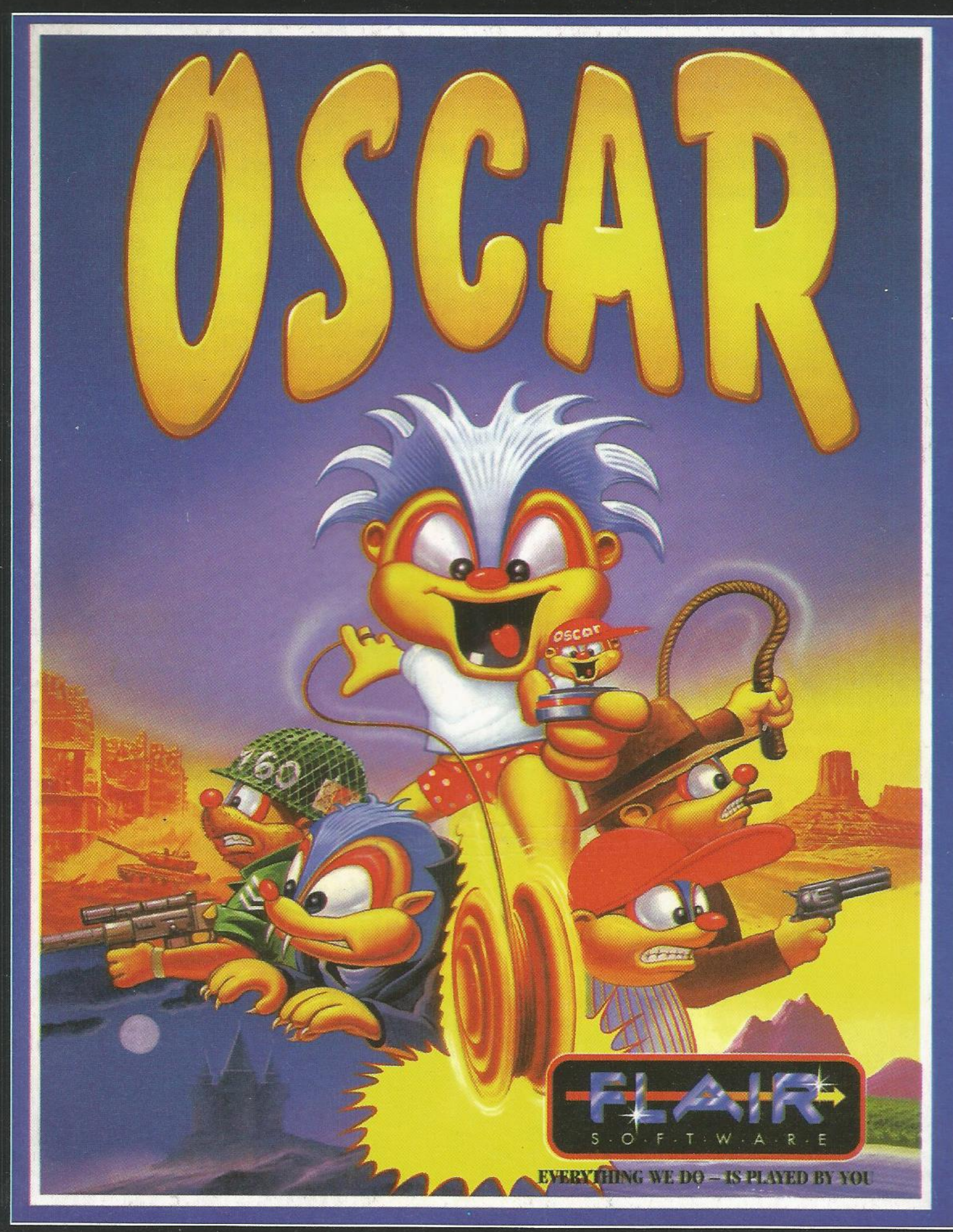
TOP GAMES para PC

7



El máximo nivel en juegos para PC

TOP GAMES

EDITA:
Ediciones Altaya, S.A.
Redacción y administración:
Musitu, 15
08023 BARCELONA
Tel. (93) 418 64 05 - Fax (93) 212 04 06

Consejero-delegado: Roberto Altarriba
Director general: Fernando Castillo
Director de producción: Manuel Álvarez
Director editorial: Julià de Jòdar
Coordinación editorial e informática: Emiliano Sobel
Coordinación de la producción: Esther Culubret
Servicios editoriales: Llum L. Pijuán

Redacción, diseño y producción:
Agua MassMedia, S.L.
C/ Jorge Guillén, 56
28820 Coslada

Preimpresión digital:
Click Art, S.A.
C/ Bravo Murillo, 377, 5º A
28020 Madrid

Impresión y encuadernación:
PRINTER Industria Gráfica, S.A.
Ctra. N. II, km 600, Cuatro Caminos, s / n
Sant Vicenç dels Horts (Barcelona)
Impreso en España - Printed in Spain

ISBN Obra completa con Disquete: 84-487-0602-1
ISBN Obra completa con CD ROM: 84-487-0603-X
Depósito legal (CD-ROM): B. 16.952/1995
Depósito legal (diskette): B. 16.974/1995

Ediciones Altaya garantiza la publicación de todos los fascículos que componen esta obra.

Suscripciones y petición de números atrasados:
Dpto. de Suscripciones de Ediciones Altaya, S.A.
Apartado de Correo 590 F.D. - 08080 Barcelona
Tel. y Fax (93) 414 04 25

Distribuye para España:
Marco Ibérica. Distribución de Ediciones, S.A.
Ctra. de Irún, km 13,350
(Variante de Fuencarral) - 28034 MADRID

Distribuye para México:
Distribuidora Intermex S.A. de C.V.
Lucio Blanco, 435
Col. Petrolera 02400 México D.F.

Distribuye para Argentina:
Capital Federal: Vaccaro Sánchez
C/ Moreno, 794 - 9º piso
CP 1091 Capital Federal
Buenos Aires (Argentina)
Interior: Distribuidora Bertran
Av. Vélez Sarsfield, 1950
CP 1285 Capital Federal
Buenos Aires (Argentina)

CERTIFICADO DE GARANTÍA
Garantizamos que la duplicación de estos discos es la correcta para su perfecta utilización.
No obstante, si existiera cualquier deficiencia relacionada con la misma diríjase a:
MD Láser (Dpto. técnico)
Avda. Camino de lo Cortao, 21 - Nave 5
Polígono Industrial Sur
San Sebastián de los Reyes - 28700 Madrid
(91) 653 94 50
de 9 a 14 h. y de 15 a 18 h.
de lunes a viernes

TOP GAMES se compone de 15 juegos para PC y CD ROM, de 15 fascículos de aparición quincenal. Los fascículos pueden encuadernarse con las tapas que saldrán a la venta junto al fascículo 15.

OSCAR

Hollywood ha visto nacer otra estrella en su dorado firmamento, Oscar, la ardilla-actor más cotizada de la industria cinematográfica. Ningún papel le viene demasiado grande y sus interpretaciones de espía, vampiro y vaquero ya han pasado a las crónicas del Séptimo Arte como clásicas de cada uno de esos géneros. Pero, por buenas que fueran, ninguna de ellas tuvo el realismo que van a tener ahora. Si Oscar quiere salir con vida de esta pesadilla tendrá que luchar contra aquellos alienígenas de su primera película de ciencia-ficción, contra los soldados de aquella otra historia bélica, los personajes de su película de dibujos animados o los dinosaurios de aquella gran obra prehistórica y recuperar todas las estatuillas de Oscar de los interminables niveles-película (¡si al menos hubiera rodado cortometrajes...!) Ahora Oscar se tiene que enfrentar a lo que será la interpretación de su vida.

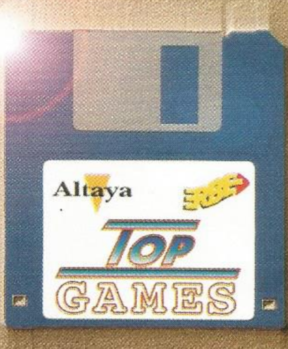












VERSIÓN DISQUETE







Puedes jugar desde disquetes, pero es recomendable instalar el juego en el disco duro. Ejecuta el programa INSTALL seguido del disco y directorio que desees (por ejemplo INSTALL C:\OSCAR). Para arrancar el juego teclea OSCAR en su directorio.

Cuando ejecutes el juego verás la pantalla de configuración del hardware. Si decides revisar la configuración entrarás en una serie de menús en los que, moviendo la barra de selección y pulsando la barra espaciadora, seleccionarás la tarjeta gráfica (EGA o VGA/MCGA), el sonido (desconectado, altavoz interno, tarjeta SoundBlaster o tarjeta AdLib) y el control (teclado, joystick).

Si eliges la tarjeta SoundBlaster hay un menú para que selecciones la interrupción de la tarjeta y otro para su dirección.

Para usar el teclado tienes que definir las teclas que quieres utilizar.

Si juegas con gráficos VGA necesitas al menos 768Kb de memoria EMS. Al final del fascículo tienes instrucciones para configurar este tipo de memoria.



REQUISITOS MÍNIMOS

550Kb de RAM libres (para la versión EGA).
768Kb de EMS libres (para jugar en VGA).
Procesador 386SX para la versión VGA.
Tarjeta gráfica EGA, VGA o MCGA.

REQUISITOS RECOMENDADOS

Procesador 386 o superior con 2Mb de RAM.
VGA con 256 colores y joystick.
Disco duro con unos 2Mb libres.
Tarjeta SoundBlaster o compatible.



VERSIÓN CD-ROM



Esta versión no requiere instalación alguna, ya que se ejecuta desde la unidad de CD-ROM. Basta con pasar a esa unidad y teclear OSCAR.



Cuando arranques el juego aparecerán en la pantalla una serie de preguntas referentes a las características de tu ordenador y al modo en que vas a jugar.

Puedes modificar las opciones gráficas, las de sonido y las del dispositivo de control de juego.



Primero te preguntará si deseas escuchar sólo las pistas de audio que contiene el CD o si también quieres escuchar los efectos especiales de sonido de la tarjeta SoundBlaster, después pasará a preguntarte si usarás el teclado para jugar o si emplearás un joystick.

Si seleccionaste "CD audio + SoundBlaster" tendrás que indicar la dirección de I/O de la tarjeta y después la interrupción que usa.

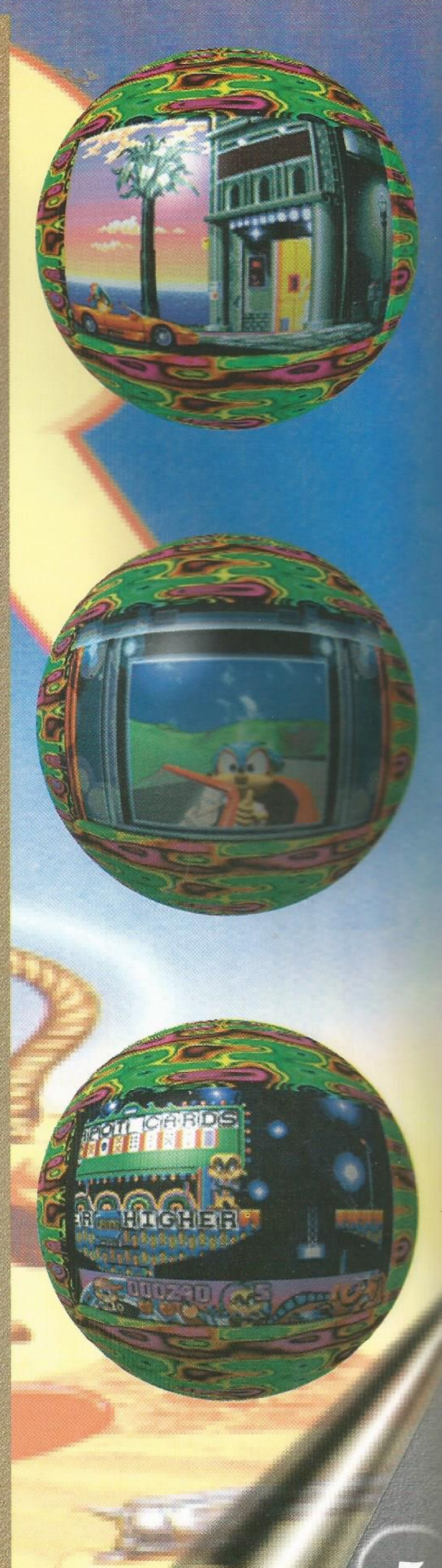
Ten en cuenta que para jugar en modo VGA necesitarás un mínimo de 768Kb de memoria EMS. En la última página de este fascículo encontrarás varias instrucciones para activar y configurar ese tipo de memoria.

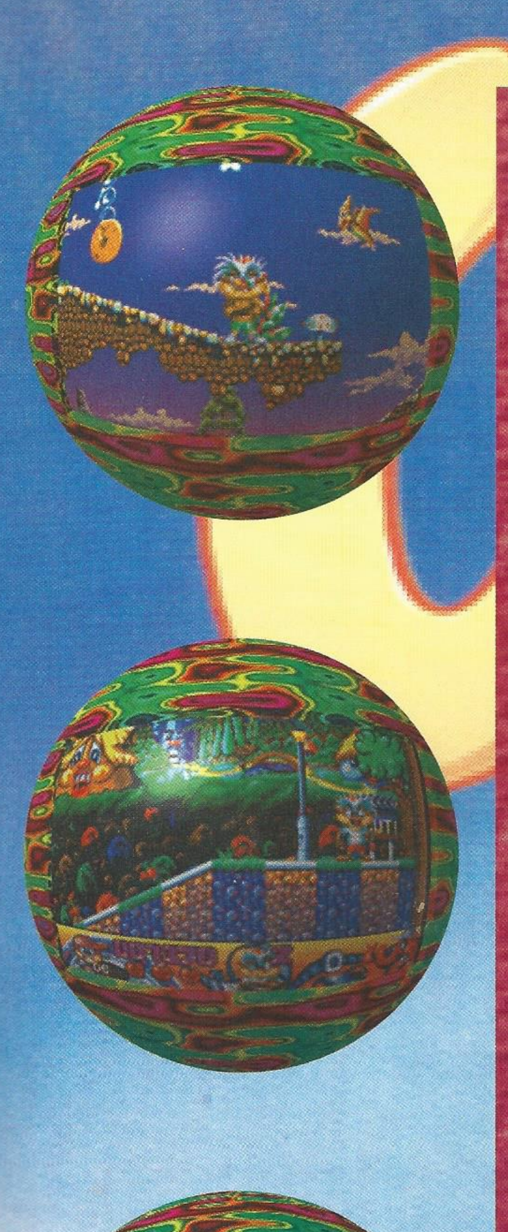
REQUISITOS MÍNIMOS

550Kb de RAM (para gráficos EGA)
768Kb de EMS (para jugar con VGA).
Procesador 386SX para la versión VGA.
Tarjeta gráfica EGA, VGA o MCGA.
Controlador MSCDEX 2.1 o superior.

REQUISITOS RECOMENDADOS

Procesador 386 o superior con 2Mb de RAM.
VGA con 256 colores y joystick.
Tarjeta SoundBlaster o compatible.
Lector de CD-ROM de doble velocidad.





¿CÓMO

CONTROLES

En el teclado el movimiento está asignado por defecto a las teclas de control del cursor y el disparo al ENTER, pero si lo prefieres puedes cambiarlas. Con independencia de que utilices el teclado o el joystick, es posible activar una serie de opciones con estas teclas:

F1: parar el juego

F2: volver a jugar (después de pulsar F1).

ESC: abandonar el juego. En la pantalla del logotipo del juego hará que salgas al sistema operativo.

1: (sólo con VGA/MCGA) elimina el fondo del juego, haciendo que éste sea más rápido.

También puedes utilizar los movimientos arriba, abajo, izquierda, derecha y en diagonal para dirigir el yo-yo, si lo has cogido.

JOYSTICK

arriba: saltar

arriba y disparo: saltar, volar o nadar

abajo: bajar o abrir una puerta

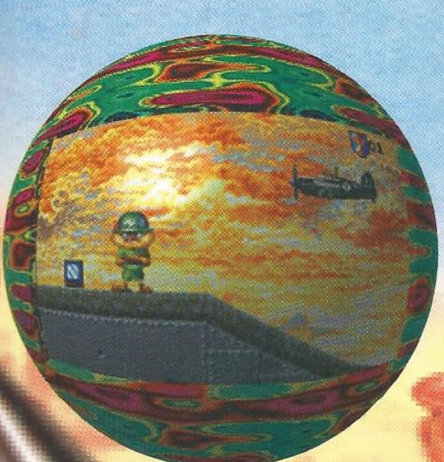
izquierda: izquierda

derecha: derecha

botón: fuego

LA PANTALLA

Éstos son los puntos principales de la pantalla de juego. Ten en cuenta que las letras para los niveles BOGUS o BONUS sólo aparecerán cuando las recojas y por tanto al principio esa zona estará vacía.



¿...JUGAR?

OBJETOS Y PERSONAJES

Durante el desarrollo del juego encontrarás varios objetos que serán de gran ayuda. Normalmente estos objetos aparecen después de haber eliminado a algún enemigo o al tocar alguna de las latas de película que están diseminadas por las plataformas. Aquí tienes los principales.

YO-YO



Uno de los objetos más útiles que te puedes encontrar es el Yo-Yo. Lo podrás utilizar para derribar muros y ladrillos, e incluso para balancearte en las plataformas. Pulsa el disparo para lanzar el yo-yo (ten en cuenta que puedes dirigirlo).

ESTATUILLAS OSCAR



Al entrar en cada nivel se te indicará cuántas estatuillas debes rescatar para poder salir. Para cogerlas basta con tocarlas.

LATAS DE PELÍCULA

Contienen diversos objetos. Algunos de esos objetos sólo aumentarán tu puntuación pero otros te darán poderes especiales o letras. Para abrir las latas basta que las toques, pero ten en cuenta que debes quedarte en el sitio para recoger el objeto que aparezca. Aquí tienes algunos de ellos:

- BOTA ACELERADORA: aumenta la velocidad de Oscar y su potencia de salto.
- ESCUDO: le protegerá de los diversos monstruos que hay en ese mundo.
- BOLA Y CADENA: ralentizan los movimientos de Oscar.
- ALAS: permiten que Oscar vuele.
- POCIÓN: Oscar se vuelve invisible.
- ZAPATOS MUELLE: Oscar salta el doble de lo normal.
- DESPERTADOR: congelará a todos los monstruos durante un rato.

LETRAS

Con ellas puedes ir formando las palabras "BONUS" o "BOGUS" para pasar a los niveles especiales.

ELEFANTES ROJOS



Si tocas un elefante rojo aparecerás en esa posición cuando pierdas una vida y no al principio del mundo.

CLAQUETAS DE SALIDA



Sólo podrás salir del nivel a través de una claqueta de salida (sólo cuando hayas recuperado todas las estatuillas).

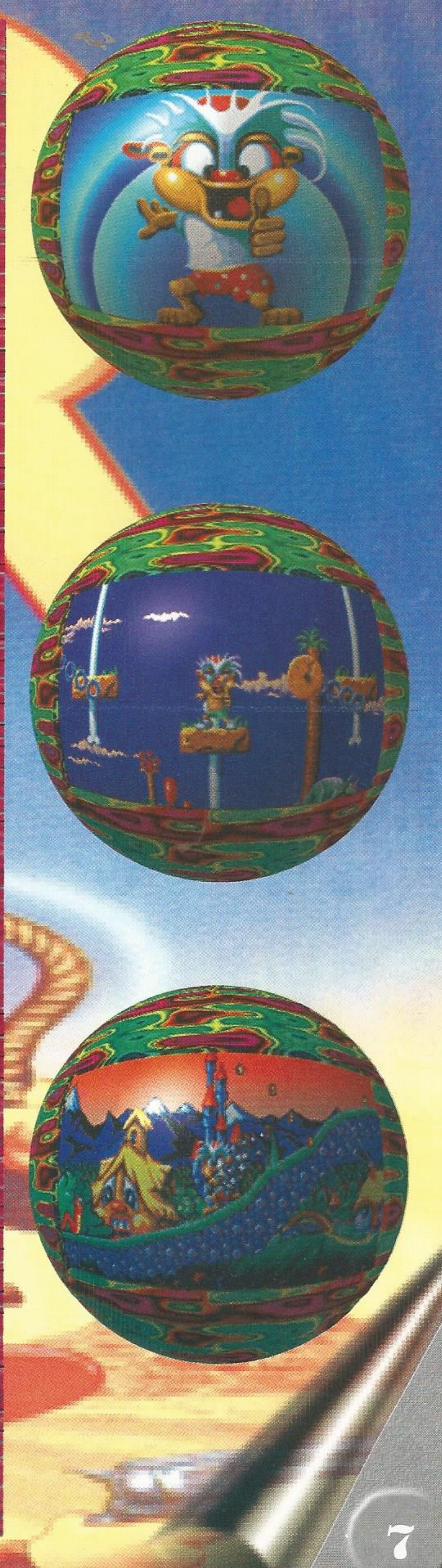
CONEJOS BLANCOS

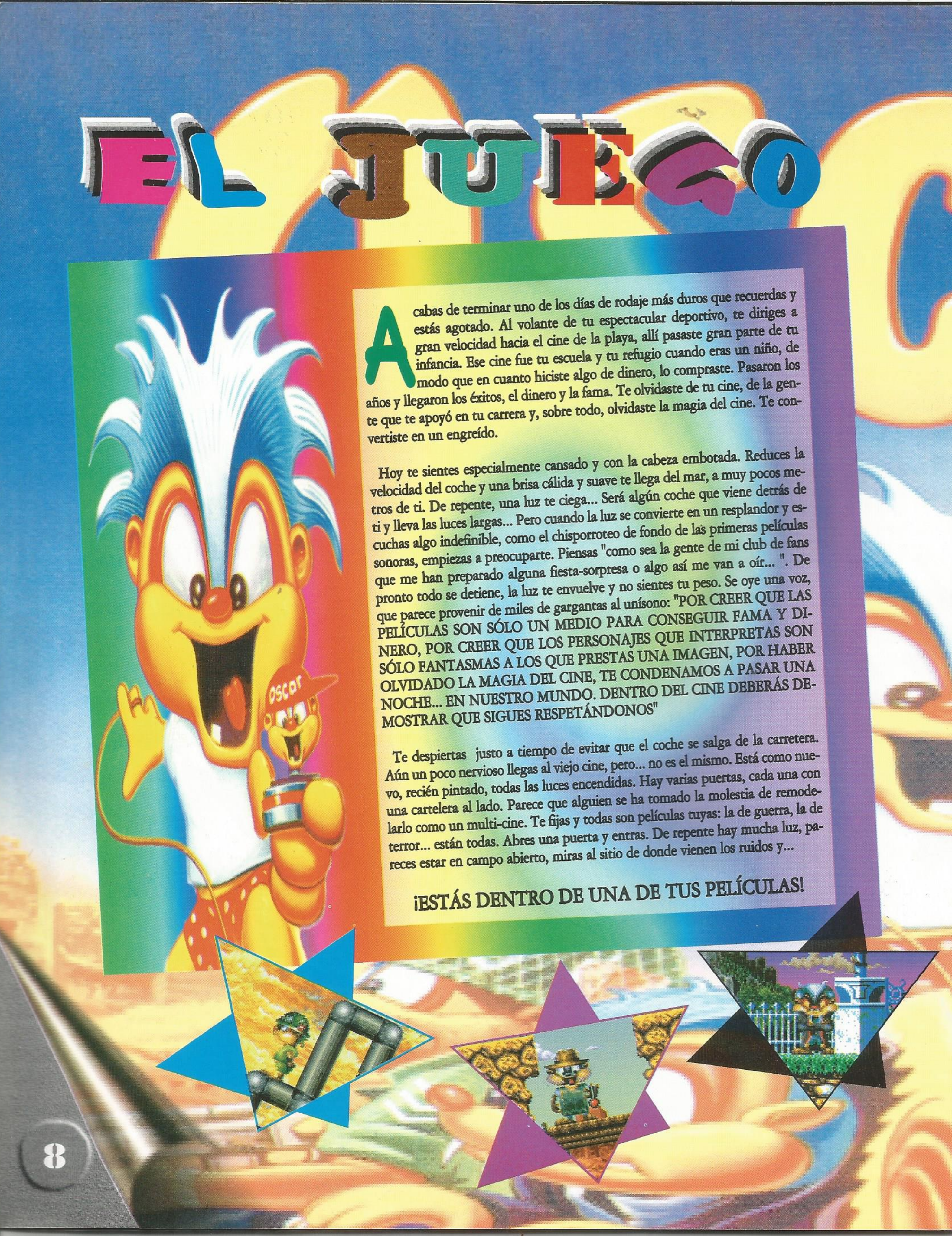
Te permiten continuar la partida una vez por cada conejo blanco que encuentres. Estos conejos sólo podrás encontrarlos en los niveles BONUS.

ASCENSORES, PLATAFORMAS Y MUELLES



Hay ascensores que ya están en movimiento cuando llegas a ellos, pero otros sólo se activan cuando te montas encima de ellos. Hay un número de plataformas descendentes que se activan cuando las pisas. Para usar los trampolines y las plataformas elásticas deberás saltar encima de ellas hasta que consigas la altura deseada.





EL JUEGO

Acabas de terminar uno de los días de rodaje más duros que recuerdas y estás agotado. Al volante de tu espectacular deportivo, te diriges a gran velocidad hacia el cine de la playa, allí pasaste gran parte de tu infancia. Ese cine fue tu escuela y tu refugio cuando eras un niño, de modo que en cuanto hiciste algo de dinero, lo compraste. Pasaron los años y llegaron los éxitos, el dinero y la fama. Te olvidaste de tu cine, de la gente que te apoyó en tu carrera y, sobre todo, olvidaste la magia del cine. Te convertiste en un engreído.

Hoy te sientes especialmente cansado y con la cabeza embotada. Reduces la velocidad del coche y una brisa cálida y suave te llega del mar, a muy pocos metros de ti. De repente, una luz te ciega... Será algún coche que viene detrás de ti y lleva las luces largas... Pero cuando la luz se convierte en un resplandor y escuchas algo indefinible, como el chisporroteo de fondo de las primeras películas sonoras, empiezas a preocuparte. Piensas "como sea la gente de mi club de fans que me han preparado alguna fiesta-sorpresa o algo así me van a oír... ". De pronto todo se detiene, la luz te envuelve y no sientes tu peso. Se oye una voz, que parece provenir de miles de gargantas al unísono: "POR CREER QUE LAS PELÍCULAS SON SÓLO UN MEDIO PARA CONSEGUIR FAMA Y DINERO, POR CREER QUE LOS PERSONAJES QUE INTERPRETAS SON SÓLO FANTASMAS A LOS QUE PRESTAS UNA IMAGEN, POR HABER OLVIDADO LA MAGIA DEL CINE, TE CONDENAMOS A PASAR UNA NOCHE... EN NUESTRO MUNDO. DENTRO DEL CINE DEBERÁS DEMOSTRAR QUE SIGUES RESPETÁNDONOS"

Te despiertas justo a tiempo de evitar que el coche se salga de la carretera. Aún un poco nervioso llegas al viejo cine, pero... no es el mismo. Está como nuevo, recién pintado, todas las luces encendidas. Hay varias puertas, cada una con una cartelera al lado. Parece que alguien se ha tomado la molestia de remodelarlo como un multi-cine. Te fijas y todas son películas tuyas: la de guerra, la de terror... están todas. Abres una puerta y entras. De repente hay mucha luz, pareces estar en campo abierto, miras al sitio de donde vienen los ruidos y...

¡ESTÁS DENTRO DE UNA DE TUS PELÍCULAS!



LA AVENTURA

Una vez dentro del cine aparecerás en un enorme pasillo con una serie de puertas por las que podrás acceder a todas las salas de proyección. Estas puertas tienen al lado un cartel con un dibujo descriptivo de la película que se proyecta. Para entrar por la puerta que tengas enfrente tuyo deberás pulsar ABAJO en el teclado o con el joystick.

Puedes acceder a cualquier película en cualquier orden, pero sólo podrás entrar en las puertas con los signos de interrogación, que dan paso a las pantallas de bonificación, cuando hayas superado el nivel al que están asociadas. Las puertas de bonificación siempre están al lado de la puerta de su mundo-película asociada.

NIVEL ESPECIAL

Si formas una de las dos palabras serás enviado a un nivel de bonificación especial al terminar el nivel en el que estabas jugando. Si estás en el nivel "BONUS" podrás aumentar mucho tu puntuación, pero deberás encontrar la salida del nivel antes de que la barra indicadora del tiempo restante llegue a cero. Si no lo consigues perderás todos los objetos que lleves. Si estás en el nivel "BOGUS", al comienzo del nivel se te pedirá que encuentres dos objetos concretos. Si los encuentras y llegas a la salida del nivel antes de terminar el contador obtendrás puntos de doble bonificación por ese nivel. Si fallas perderás una vida.

LAS PELÍCULAS

1 SCIFI





Una superproducción de ambiente futurista con la que comenzaste tu ascensión hasta la fama. Tu caracterización de astronauta, que tanto gustó a los críticos, te lleva ahora a luchar de nuevo contra aliens, robots y todo tipo de extraterrestres que harán tu vida un poco más difícil.

La película, basada en la popular serie "Misión imposible", cuenta la historia de un héroe intergaláctico (tú, evidentemente) que lucha contra una especie alienígena que ha amenazado con invadir nuestro querido planeta. Debes adentrarte en la estación espacial, llena de pasadizos, alarmas y trampas. Cuidado, muchos pasadizos no tienen salida y algunas rampas tienen sorpresas desagradables al final. Cuando estés a punto de coger plataformas de subida y bajada fíjate bien en las paredes, puede haber cañones ocultos.





2 HORROR

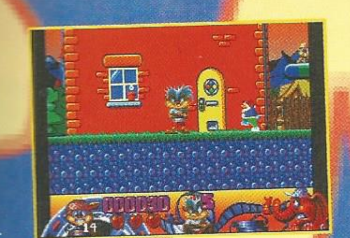
Aún en papel secundario, fue una actuación magnífica la de aquella película: tu caracterización de conde vampiro, con esos ademanes de elegante y educado depredador sin alma, eclipsó a la actriz protagonista de la película.

Ahora, de nuevo en aquel papel, recorres unos parajes misteriosos, envueltos en la penumbra de una noche que amenaza tormenta. Las criaturas que sólo existen en las películas de terror y en las pesadillas amenazan con atraparte. Deberás tener cuidado con las estacas que surgen del suelo y con los murciélagos, cuyo vuelo impredecible te dará más de un susto. Presta mucha atención a los lugares con agua: además de mojarte, cosa que no agrada demasiado a los vampiros, hay unos animalillos muy peligrosos... ¡sí, pirañas!











3 CARTOON

Fue, sin duda alguna, tu plataforma de lanzamiento hacia la fama. En esta película se emplea una innovadora técnica que permite mezclar a actores reales con dibujos animados, pero el público no fue a ver la técnica; quería verte a ti en un papel de adolescente-universitario chiflado por los dibujos animados y los juegos de ordenador, un papel que hubiera sido más del estilo de Michel J. Fox pero al que tú sacaste todo el jugo posible.

Los enanos y los hongos son tus enemigos más acérrimos, pero no son los únicos peligros que acechan: hay que tener cuidado también con los pozos sin fondo, muy hábilmente disimulados al lado de las cascadas de agua.





4 WESTERN

Tu primer papel de protagonista absoluto. Recuerdas aún los roces que hubo al principio del rodaje con los demás actores, todos ellos grandes estrellas de Hollywood, que desconfiaban de ti, pero solucionaste todo dejando que cada uno bordara su papel.

Ahora debes recordar aquella estupenda interpretación de pistolero renegado y desafiar al calor, a las serpientes y a los buitres que pueblan estos inhóspitos parajes. No olvides pasarte por la mina, está repleta de oro, de estatuillas y de... peligrosas vagonetas (no hay sitio para saltar por encima). Los buitres pondrán a prueba tu paciencia cuando quieras saltar de una roca elevada a otra. Los sheriffs son como en las películas, van de un lado para otro pero apenas constituyen un peligro.









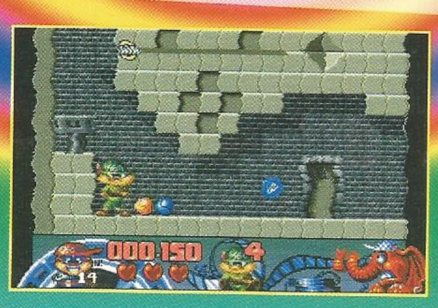
WAR

5

Otra gran superproducción que conmovió al público por su valor humano: es la historia de un soldado que, al poco tiempo de ser herido en combate (en una batalla en la que ha perdido a todos sus compañeros) debe regresar al frente.

Como bien puedes suponer, deberás luchar de nuevo contra todos aquellos extras que hacían de soldados, evitar las balas perdidas, las minas y demás elementos, y matar a cuantos enemigos puedas. Recuerda que la película se inscribió en el libro Guinness de los récords por el número de muertos que aparecían, de modo que... hazte una idea. Los aviones y los escuadrones de soldados son complicados de evitar y es muy usual que encuentres enemigos por tierra y por aire de forma simultánea, de tal modo que no puedes saltar para esquivarlos sin arriesgarte a morir. No olvides pasarte por los subterráneos, casi siempre inundados. Cuidado con las bolas de demolición suspendidas del techo.











6

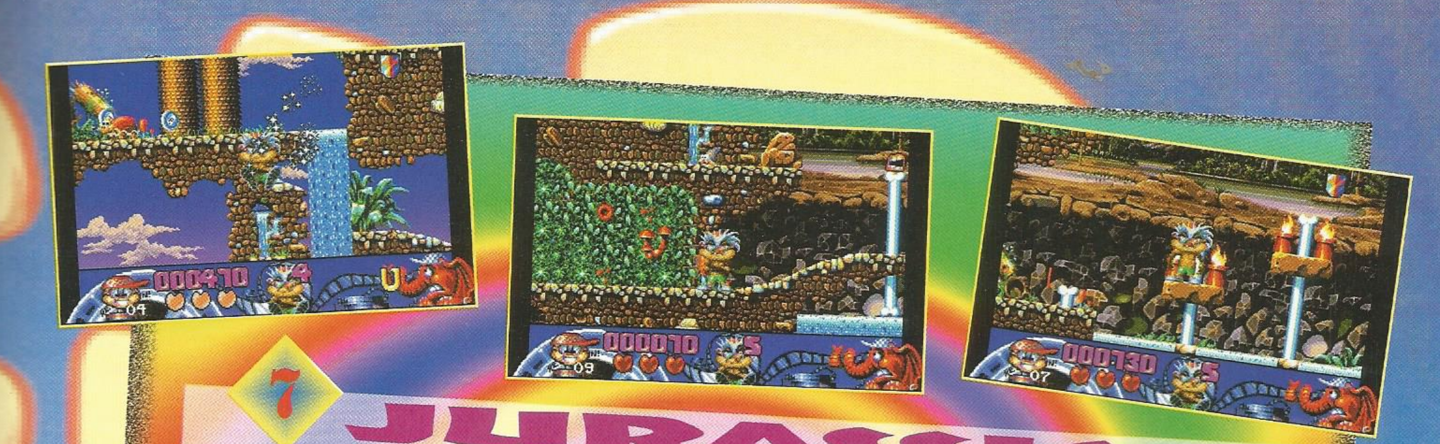
GAMESHOWS

En esta película interpretaste el papel de un croupier que planea desbancar el casino donde trabaja, lo que desató una considerable polémica en todo el país acerca de los juegos de azar. Acabaste teniendo pesadillas acerca de partidas de póker eternas, máquinas tragaperras asesinas y camareros chantajistas y aún hoy sientes repulsión por los juegos de cartas.

Tendrás que dejar tus sentimientos aparte y adentrarte en este mundo de los juegos de azar. Los ascensores-muelle son imprescindibles para llegar a las plataformas más elevadas. Cuidado con los toboganes, no todos acaban en una plataforma. Las interrogaciones son muy peligrosas porque al ser tan pequeñas y estar continuamente en movimiento resulta prácticamente imposible no rozar alguna.







7 JURASSIC

¡Cómo podía faltar este film tan premiado por su dirección y efectos especiales...! La película, que dio pie a la "Jurassic-manía" que invadió el país, cuenta la vida de un troglodita al que repentinamente le sobreviene la inteligencia tras una aparatosa caída mientras perseguía a un dinosaurio.

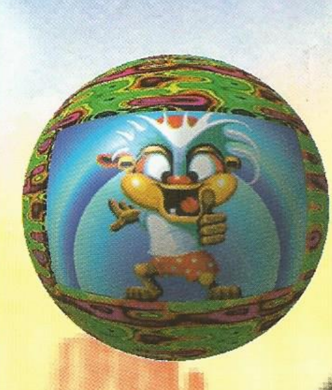
Los problemas que la inteligencia acarrea, tu lucha contra el entorno hostil, contra los animales salvajes (mejor dicho, prehistóricos, porque el salvaje lo eres tú), etcétera, vuelven a cobrar vida en este mundo. Cuidado con los nautilus, es muy fácil que pasen desapercibidos. Las plataformas con pesos que se balancean de un lado a otro y los pterodáctilos son los peores enemigos de este nivel. En general, todos los bichos voladores son bastante molestos, de modo que cuando quieras acabar con un dinosaurio terrestre saltando encima de su cabeza, mira primero si no hay peligros acechando en el aire.

PROTECCIÓN ANTICOPIA

Al poner en marcha el juego aparecerá la pantalla de protección, que consiste en buscar en el manual internacional una palabra, para ello el programa se proporciona el número de página, línea y palabra. Una vez que la encuentres basta con que la teclees. Si la palabra es incorrecta el juego te dará una segunda oportunidad, pero si vuelves a equivocarte saldrá al sistema operativo.

Aquí tienes la lista de palabras. El primer número indica la página, el seguno la línea y el tercero la palabra.

01 ....4 ....9 ......minimum	10 ....2 ....3 ....libre	18 ....3 ....5........ausgang
01 ....6 ....2............needs	11 ....2 ....6 ....pouvez	18 ....6 ....2...........punkte
02 ....2 ....4 ....shown	11 ....5 ....1 ....compris	21 ....2 ....1 ....queste
02 ....5 ....5 ....prompts	12 ....7 ....1 ....analoger	21 ....5 ....3 ....accanto
03 ....4 ....6 ....level	13 ....3 ....2 ....korrekt	21 ....6 ....2............aprire
04 ....4 ....4 ....showing	13 ....6 ....1 ....auswahl	22 ....2 ....1 ....quattro
04 ....7 ....7............hearts	14 ....2 ....4 ....durch	22 ....6 ....3............prima
05 ....3 ....6............falling	14 ....5 ....3 ....ganz	23 ....3 ....3 ....colorata
06 ....3 ....1 ....memoire	15 ....2 ....4 ....kann	23 ....7 ....2..............sotto
06 ....7 ....3..........besoin	16 ....7 ....4 ....einfache	24 ....2 ....4 ....sopra
07 ....8 ....4...........trouve	17 ....2 ....2 ....wird	24 ....4 ....3...........salirai
08 ....4 ....7............casser	17 ....7 ....4..........starken	
09 ....2 ....3 ....suivants	17 ....9 ....5 ....stelle	



RINGWORLD

Muchos han dicho que RingWorld (Mundo Anillo) es una de las mejores novelas de ciencia ficción escritas hasta ahora. Tal vez ésa sea la razón de que se hayan vendido cinco millones de copias. Aunque pueda parecer imposible mantener el mismo nivel de calidad, los programadores de RingWorld "La Venganza del Patriarca" lo han conseguido.

Concebido desde un principio como la tercera entrega de la saga, este juego es único. Se puede decir que estamos ante una novela interactiva cuyo desarrollo depende exclusivamente de nuestras acciones. Sus Imágenes y sonido -propios del mejor cine de Hollywood- están al servicio de un único fin: conseguir la atmósfera más electrizante y construir una trama compleja y fascinante.



Técnicas de animación de alto realismo. ¡Es como en el cine!



Los escenarios tridimensionales dan forma al universo de RingWorld.



Podría decirse que RingWorld es una verdadera novela interactiva.



Con RingWorld no sólo se juega, se vive una aventura real.

PRÓXIMA ENTREGA

PARA CUANDO TENGAS PROBLEMAS...

Los ficheros CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT contienen los datos de la configuración del ordenador y son los responsables, en gran medida, de que un sistema funcione adecuadamente. En el primer fichero es necesario que se asegure de que tiene esta línea presente: FILES=20 o un número superior, pero no inferior, pues puede tener problemas con los programas que necesitan tener abiertos varios ficheros a la vez. Si dispone de un sistema operativo (SO en adelante) MS-DOS 5.0 o superior y posee un ordenador AT 286 o superior asegúrese de tener estas líneas DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS y DOS=HIGH (se supone que los comandos externos del SO están ubicados en el directorio llamado DOS, si bien puede ser que tanto éste como otro controlador lo cargue desde el directorio WINDOWS). Si dispone del SO indicado anteriormente y un AT 386 o superior compruebe si existen estas líneas: DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 1024 RAM y DOS=UMB. Este controlador permite emular memoria expandida (EMS) a partir de la memoria extendida (XMS) y además permite ubicar otros controladores en la memoria denominada superior que está comprendida entre los 640Kb y los 1024Kb, es decir 384Kb de espacio en RAM pero que en gran parte es utilizado por el DOS y 64Kb para operar con la memoria extendida. En el caso anterior se ha supuesto que necesita 1Mb de memoria expandida (1024). Si necesita más o menos basta con sustituir el 1024 por el valor correcto. Si no necesita memoria expandida o si su sistema sólo posee 1Mb de memoria total puede sustituir RAM por NOEMS y podrá disponer de 64Kb más en la memoria superior. Para cargar controladores en memoria superior basta con sustituir DEVICE por DEVICEHIGH y en el fichero AUTOEXEC.BAT intercalar LOADHIGH o LH a los controladores existentes. Por ejemplo: KEYB SP,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS se convertiría en LH KEYB SP,,C:\DOS\... Si dispone además del SO MS-DOS 6.0 puede añadir a la línea del EMM386.EXE el parámetro HIGHSCAN, sin tener que indicar el número de Kb (según el ejemplo, 1024), pues este gestor se encargará de ofrecer memoria XMS o EMS según se necesite: también puede usar el programa MEMMAKER para optimizar la configuración.

Si no desea cambiar la configuración de arranque de su disco duro sí puede, sin embargo, hacer un disquete de arranque limpio, es decir con lo imprescindible para funcionar con los programas de juegos. Necesitará dar formato a un disco virgen u otro cuyo contenido puede prescindir de él en la unidad A. Teclee FORMAT A: /S «ENTER»

Copie los ficheros CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT del disco duro a su disquete:

COPY C:\AUTOEXEC.BAT A: «ENTER» y COPY C:\CONFIG.SYS A: «ENTER»

Edite los ficheros copiados en el disquete y asegúrese de tener las líneas anteriormente comentadas y eliminar las no necesarias. Puede usar el comando EDLIN o mejor EDIT A:\CONFIG.SYS y EDIT A:\AUTOEXEC.BAT

Ejemplo CONFIG.SYS con SO MS-DOS 5.0 o superior

```
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DOS=HIGH,UMB
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE 1024 RAM
FILES=25
BUFFERS=20
```

Si tiene MS-DOS 6.0 o superior cambie la línea 3ª por:
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM HIGHSCAN

Si además tiene activado el DBL.SPACE añada una 6ª línea como se indica:
DEVICEHIGH=DEVICE=C:\DOS\DBL.SPACE.SYS/ MOVE

Si es usuario de un AT 286, la línea 3ª no le será válida y no le servirá de nada usar DEVICEHIGH o LH pues el sistema los ignorará.

Ejemplo AUTOEXEC.BAT con SO MS-DOS 5.0 o superior

```
PROMPT $P$G
PATH C:\DOS;C:\
SET TEMP=C:\DOS
LH KEYB SP,,C:\DOS\KEYBOARD.SYS
LH C:\MOUSE\MOUSE
```

El AUTOEXEC.BAT indicado es meramente orientativo pues si no dispone de ratón, no necesita la línea 5ª o bien tendrá que modificarla si su controlador de ratón se carga desde otro directorio nombre. Igualmente la línea 4ª puede ser un poco diferente. Por último también debemos advertir de que si dispone de un duplicador de espacio de disco duro es muy probable que deba añadir su controlador en uno o en los dos ficheros, pero acordándose de usar DEVICEHIGH y LH para cargarlo en memoria superior. Los usuarios de AT 286 pueden tener problemas por no poder contar con este recurso y necesiten cargar el citado controlador que puede ocupar 40Kb de memoria RAM.





OSCAR THE VAMPIRE

LIGHTS, CAMERA, ACTION!

Tinseltown has a new Megastar. With more collectables, levels, enemies and warps than you can imagine, OSCAR is the ultimate platformer challenge. Step into the spotlight as OSCAR changes disguises to become the latest hero of the star studded Silver Screen.

- Loads of Levels & Secret Surprises
- Mind Blowing Graphics
- Super Sonix & SFX
- Wadds of Warps

Swing, Swim, Jump and Fly with THE COOLEST GUY IN HOLLYWOOD!

OSCAR THE COMEDIAN

SCHEINWERFER, KAMERA, ACTION!

Hollywood hat einen neuen Megastar. Mit mehr Objekten zum Einsammeln, mehr Ebenen, Feinden und Zeitschleifen, als man sich vorstellen kann, ist OSCAR die Herausforderung für jeden Plattform-Spieler. Folgen Sie OSCAR, der sich ständig neu verkleidet, ins Rampenlicht und lassen Sie ihn zum neuesten Helden der Glitzerwelt der silbernen Leinwand werden.

- Unmengen an Ebenen & geheimen Überraschungen
- Eine sagenhafte Grafik
- Super Sonix & Spezialeffekte
- Jede Menge Zeitschleifen

Schweben, schwimmen, springen und fliegen Sie mit dem COOLSTEN TYPEN VON HOLLYWOOD

PROJECTEURS, CAMERA, ACTION!

Une nouvelle Megastar est née a Tinseltown. Avec plus d'objets à collectionner, de niveaux, d'ennemis et de remontees dans le temps que vous ne pouvez imaginer, OSCAR est l'ultime challenge dans les jeux à plateaux. Placez-vous sous les feux de la rampe alors qu'OSCAR change de costume pour devenir le tout dernier heros de l'Ecran d'Argent rempli de stars.

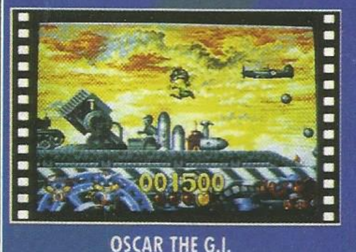
- Des tas de niveaux et de surprises secrètes
- Des graphismes epoustouflants
- Super Sonix & SFX
- Des tas de remontées dans le temps

Swingez, nagez, sautez et volez avec LE TYPE LE PLUS COOL D'HOLLYWOOD

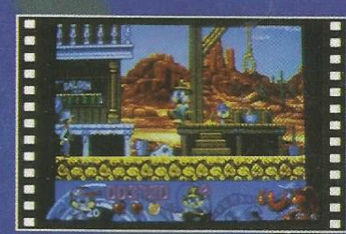
"OSCAR is the best game of its type - by far"
- JOYSTICK MEGASTAR

"OSCAR is going to be the new Mario/Sonic and that's why we're bundling it on the Amiga CD32 Worldwide and the A1200 in Europe"
- COMMODORE

"It's the closest game to 100% yet. Go out and buy it - you won't be disappointed"
- DDLF



OSCAR THE G.I.



OSCAR THE COWBOY



EVERYTHING WE DO – IS PLAYED BY YOU

CIAC SI GIRA!

Holliwood ha una nuova stella. Con più punti, livelli, nemici e warp di quanto si possa immaginare, OSCAR e il massimo della sfida per gli amanti di videogame. Salite alla ribalta con OSCAR che si trasforma e diventa il più celebre eroe del cielo trapunto di stelle del cinema.

- Tanti livelli e sorprese
- Formidabili grafici

Super Sonix SFX • Un sacco di Warps, Swing, Jump, e Fly con il TIPO PIÙ IN GAMBA DI HOLLYWOOD

Microvalue/Flair, Meadowfield House, Ponteland, Newcastle, England, NE20 9SD

Altaya